JAY-tech®

Internet-Bilderrahmen

Bedienungsanleitung

Bitte lesen Sie diese Anleitung für eine ordnungsgemäße Bedienung sorgfältig durch und heben Sie sie zum späteren Nachschlagen gut auf!

DE

Inhalt

Sicherheitshinweise 1
Merkmale 2
Teile und Bedienelemente 3
Packungsinhalt 3
Systemanforderungen 4
Inbetriebnahme 4
Touch-Screen Benutzung 6
Benutzung des Geräts 6
Benutzung von Channels und Apps 7
Bewertung eines Apps 8
Abspielen von Videos 9
Wartung 10
Software Lizensierung 12
Kleine Allgemeine Öffentliche GNU-Lizenz 13
Keine Gewährleistung 17

※ Sicherheitshinweise

⚠ Warnung – Um das Risiko von Feuer, elektrischen Schlägen, ernsthaften Verletzungen oder Schäden am Produkt zu vermindern:

- Befolgen Sie alle Warnungen in den Bedienungsanleitungen und auf dem Produkt selbst.
- Verwenden Sie nur vom Hersteller empfohlene Anschlüsse und Zubehörteile.
- Verwenden Sie das Produkt nicht in der Nähe von Wasser; z. B. neben einer Badewanne, Waschschüssel, Waschwanne, in einem feuchten Keller, neben einem Schwimmbecken oder setzen Sie es nicht Regen oder Feuchtigkeit aus. Sollte das Produkt nass werden, ziehen Sie alle Kabel ab. Warten Sie, bis es vollständig abgetrocknet ist, bevor Sie den Netzschalter wieder einschalten. Versuchen Sie nicht das Produkt mit einer externen Hitzequelle, wie einer Mikrowelle oder einem Haartrockner zu trocknen.
- Setzen Sie das Produkt nicht starker Hitze oder direkter Sonneneinstrahlung aus. Halten Sie es fern von großen Hitzequellen wie Heizkörpern, Öfen, einem durch die Sonne aufgeheizten Auto oder anderen Geräten.
- Verbinden Sie das Produkt nur mit einer Stromversorgung eines Typs, wie sie in der Bedienungsanleitung beschrieben wird, oder wie sie auf dem Gerät dargestellt wird.
- Verlegen Sie das Stromkabel so, dass keine Gefahr besteht, darauf zu steigen oder es einzuklemmen. Achten Sie besonders auf die Stelle, wo das Kabel mit dem Produkt verbunden ist.
- Ziehen Sie als zusätzliche Schutzmaßnahme bei Gewittern den Stromstecker ab, um Schaden am Gerät durch einen möglichen Kurzschluss zu vermeiden.
- Legen Sie keine anderen Gegenstände auf oder in das Gerät und verschütten Sie keine Flüssigkeiten auf oder in es.
- Vermeiden Sie eine Kondensierung. Kondensierung kann bei folgenden Gelegenheiten im Inneren der Teile des Produkts entstehen:
  1. Wenn das Produkt von draußen in einen warmen Raum gebracht wird oder es sich in einem kalten Raum befindet, der schnell aufgeheizt wird.
  2. Wenn das Gerät plötzlich von einem klimatisierten Raum oder Auto an einen heißen oder feuchten Ort gebracht wird.
- Sollte eine Kondensierung erfolgt sein, kann das Gerät unter Umständen nicht richtig arbeiten. Warten Sie 1-2 Stunden (damit geben Sie den Teilen im Inneren Gelegenheit sich an die Außentemperatur anzupassen.)
- Reinigen Sie die Oberfläche des Geräts (aber nicht den Bildschirm) sanft mit einem weichen Tuch. Verwenden Sie keine Reinigungsmittel, die Alkohol, Spiritus, Ammoniak oder Scheuermittel enthält, um das Produkt zu reinigen. Reinigen Sie den Bildschirm nur mit einer dafür ausgelegten, speziellen Reinigungslösung, wie sie für Computerbildschirme oder Laptops verwendet wird. Sie erhalten sie in fast allen Geschäften für Unterhaltungselektronik. Reinigen Sie nicht das Innere des Geräts.
- Drehen oder biegen Sie das Gerät auf keinen Fall. Vermeiden Sie es, das Gerät in Ihrer Tasche zusammen mit Schlüsseln oder anderen Gegenständen zu transportieren, die den LCD Bildschirm beschädigen könnten.
- Entfernen Sie nicht die Abdeckung; im Inneren des Geräts befinden sich keine vom Benutzer wartbaren Teile. Warten Sie das Gerät nur anhand der in diesem Handbuch beschriebenen Hinweise und nicht darüber hinaus. Jegliche andere Wartung muss von qualifiziertem Fachpersonal durchgeführt werden.
- Suchen Sie den Kundendienst auf bei folgenden Fällen:

1. Die Stromversorgung ist beschädigt.
2. Eine Flüssigkeit wurde auf das Gerät geschüttet.
3. Das Gerät war Regen ausgesetzt.
4. Das Gerät funktioniert nicht richtig, oder zeigt merkliche Veränderung der Leistung.
5. Das Gerät wurde fallen gelassen oder physisch beschädigt.

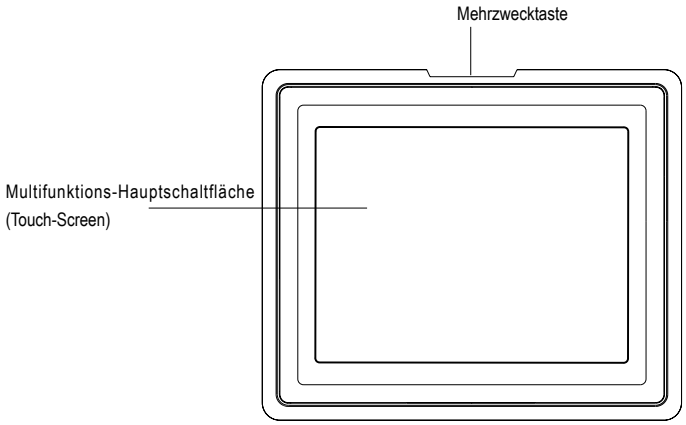
Geräte mit WLAN Funktionalität

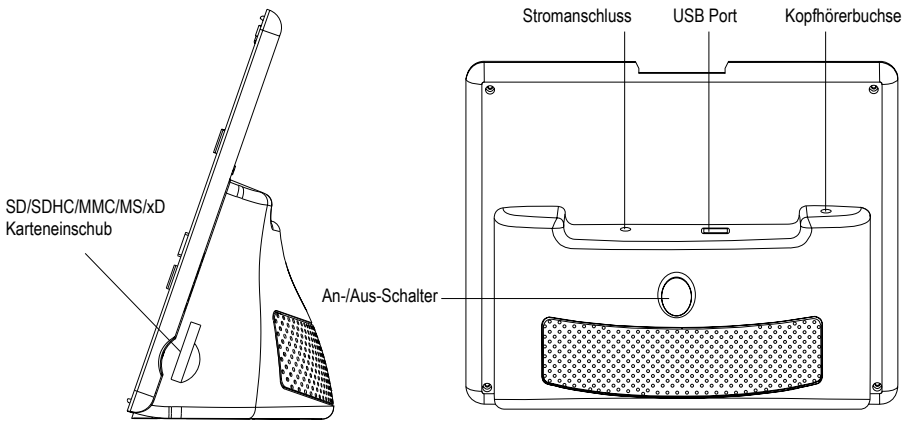
- Sollten bei der Benutzung Ihres Geräts Frequenzstörungen mit anderen Geräten auftreten, benutzen Sie bitte nicht WLAN. Eine WLAN Benutzung kann Funktionsstörungen bei anderen Geräten hervorrufen und zu Störfällen führen.
- Benutzen Sie die WLAN Funktion nicht in Krankenanstalten, einschließlich Krankenhäusern, oder wenn Sie sich in der Nähe von medizinischen Gerätschaften befinden. Radiowellen können zu deren Fehlfunktion und zu schwerwiegenden Störfällen führen.
- Verwenden Sie die WLAN Funktion nicht in einem Flugzeug. Radiowellen können zu einer Fehlfunktion der Flugzeugausrüstung führen und dies kann zu schwerwiegenden Störfällen führen.
- Verwenden Sie die WLAN Funktion nicht bei grossen Menschenansammlungen, wie z.B. einem überfülltem Zug. Radiowellen können Fehlfunktionen bei im Körper von Menschen implantierten Herzschrittmachern hervorrufen.
- In dringenden Fällen deaktivieren Sie die WLAN Funktion, indem Sie sie abschalten.

※ Merkmale

- 20,3 cm (8”) Touchscreen Anzeige mit einer Auflösung von 800 x 600.
- 2 GB internem Speicher (ungefähr 1,5 GB für Speicherung verfügbar).
- Touchscreen Menüs.
- Bedienerfreundliche drag-and-drop (= ziehen und loslassen) Schnittstelle.
- Internet-fähige Anwendungen und Updates von Chumby.
- keine Subscriptionsgebühren.
- Teilen Sie Apps, Photos und Videos mit anderen Benutzern die Chumby-basierende Geräte verwenden.
- Erzeugen Sie eine unbegrenzte Zahl von Channels indem Sie aus über 1.500 Apps auswählen und konfigurieren Sie Ihre Apps so, wie Sie sie sehen wollen.
- Wiedergabe von Photo, Musik und Video aus dem internen Speicher oder eingelegter Speicherkarte und USB Speicherstick.
- Uhr, Wecker und Kalender.
- Nachtmodus.
- Abstimmbare Hintergrundbeleuchtung.
- Kopfhörer und eingebaute Stereolautsprecher.
- Speicherkartenslot unterstützt SD, SDHC, MMC, Speichersticks und MS Pro Duo (unter Verwendung eines nicht beinhalteten Adapters).
- Dual USB Port Unterstützung von USB Speichersticks und anderen
- UpnP (Universal Plug and Play)

※ Teile und Bedienelemente





※ Packungsinhalt

1 x Internet Bilderrahmen
1 x Netzadapter
1 x Benutzerhandbuch

※ Systemanforderungen

- Breitband Internetverbindung (über Kabel oder DSL). Das Gerät funktioniert nicht mit einer Einwahlverbindung.
- Kabelloser Router (802.11b/802.11g kompatibel). Die meisten der derzeit verkauften Router erfüllen diese Voraussetzungen. Router, die 802.11n unterstützen, arbeiten mit dem Gerät solange sie 802.11b oder 802.11g richtig unterstützen.
- Computer mit einem Internetanschluss. Dieser wird benötigt, um das Gerät zu aktivieren und um die Apps zu konfigurieren, die Sie darauf zeigen wollen. Nachdem Ihr Gerät eingestellt ist, benötigen Sie einen Computer nur um gewisse Apps zu konfigurieren.

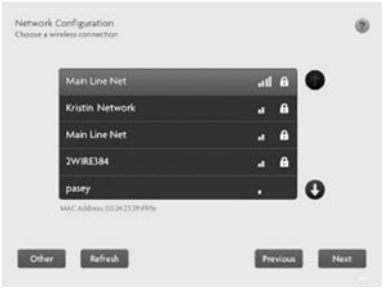
※ Inbetriebnahme

1. Stromverbindung:
Ziehen Sie die Schutzhülle von der Frontseite ab. Stecken Sie das Stromkabel an der Rückseite ein und stecken Sie es in die Steckdose. Ihr Chumby Gerät sollte automatisch hochfahren (sollte es dies nicht tun, drücken Sie einfach den Startknopf).

2. Wählen Sie eine Zeitzone:
Voreingestellte Stadt ist San Diego, CA (Pazifik Zeitzone). Um eine Stadt in Ihrer Zeitzone auszuwählen, tippen Sie auf die Landkarte; diese wird jedesmal wenn Sie den Bildschirm berühren, heranzoomen. (Beachten Sie: Die Städte sind vielleicht leicht versetzt auf der Landkarte. Sobald Sie genügend herangezoomt haben, erscheint ein roter Punkt und der Name der Stadt wird auf dem Schirm dargestellt.

Tips für den Touchscreen
Um möglichst genau vorgehen zu können, benutzen Sie nur Ihre Fingerspitze oder Ihren Fingernagel (ein Stift funktioniert auch). Vermeiden Sie eine Berührung mit der ganzen Fingerspitze, da der Touchscreen besser mit einer genauen Eingabe funktioniert.

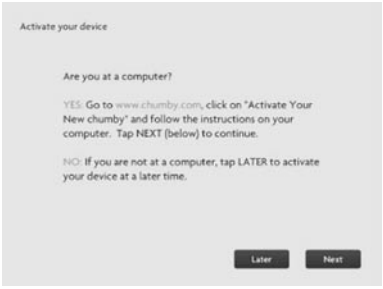
3. Netzwerkverbindung
Folgen Sie den Schritten auf dem Bildschirm um Ihr Chumby Gerät mit Ihrem Netzwerk zusammenarbeiten zu lassen. Sollte Ihr Netzwerk durch ein Passwort geschützt sein, werden



Sie aufgefordert, dieses einzugeben. (Sollte das Passwort Buchstaben enthalten, sind Grossbuchstaben von Bedeutung!)
Network Configuration = Netzwerkkonfiguration
Choose a wireless connection = Wählen Sie eine kabellose Verbindung

4. Aktivieren Sie das Gerät

Um das Gerät zu aktivieren, müssen Sie sich als Benutzer registrieren und eingeloggt sein. (Erstellen Sie ein kostenloses Benutzerkonto unter http://www.chumby.com/account/new wenn Sie noch keines haben sollten.) Gehen Sie auf die Website https://www.chumby.com/login und folgen Sie dort den Schritt-für-Schritt Einzelheiten. Die Aktivierung Ihres Chumby Geräts ermöglicht Ihnen den Zugang zu all den kostenlosen Apps und der Möglichkeit etwas hochzuladen und Medien mit anderen zu teilen.
Sollten Sie Ihr Gerät derzeit nicht aktivieren wollen, drücken Sie auf 'Später' um die Aktivierung zu übergehen.


Activate your device
Are you at a computer?
YES: Go to www.chumby.com, click on "Activate Your New chumby" and follow the instructions on your computer. Tap NEXT (below) to continue.
NO: If you are not at a computer, tap LATER to activate your device at a later time.
Later
Next

5. Update-Installierung

Installieren Sie Updates, wenn Sie danach gefragt werden.
Wenn Sie danach gefragt werden Updates zu installieren, drücken Sie auf 'Jetzt', damit Ihr Gerät die neueste Software erhält und in erstklassigem Zustand verbleibt. Sollten Sie 'Später' auswählen', werden Sie später daran erinnert werden.
Der normale Update Installationsprozess wird über Ihre Netzwerkverbindung durchgeführt. Während dieses Prozesses wird Ihr Gerät zweimal einen Neustart durchführen. Der Updateprozess kann einige Minuten betragen, abhängig von Ihrer Bandbreite. Wir empfehlen Ihnen während dieses Vorgangs keine bandbreiten-intensiven Aktivitäten auf Ihrem Computer durchzuführen (wie z.B. das Herunterladen großer Dateien).

A software update is available. It may take several minutes to install.
When would you like to install this update?
Now
Later

6. Sobald Sie Ihr Gerät aktiviert haben, können Sie Apps abspielen, Musik hören und Photos und Videos anschauen.

※ Touch-Screen Benutzung

Auf Ihrem Gerät wählen Sie Menüpunkte aus, indem Sie Ihren Fingernagel benutzen. Ihr Fingernagel kann eine Schaltfläche oder ein App auf dem Schirm antippen, einen Schieberegler oder ein Symbol bewegen, oder ein Spiel steuern. Sie sollten den Schirm mit jeweils nur einem Fingernagel antippen.

Antippen bedeutet schnelles Berühren und Freigeben einer Schaltfläche oder eines Apps. Dragging (Ziehen) bedeutet Berühren eines Schiebereglers oder eines Symbols, ziehen Sie einfach Ihren Fingernagel über den Schirm zu der Stelle, an der Sie das Element haben wollen.

Benutzen Sie Ihren Fingernagel (nicht die volle Fingerspitze) um anzutippen. Das Antippen des Bildschirms – entgegengesetzt zum festen Drücken auf den Schirm – funktioniert am besten.

※ Benutzung des Geräts

◆ Űbersicht
Dies ist der Ausgangsbildschirm Ihres Geräts
Dies ist das Hauptmenü

◆ **Menüleiste**

Die Menüleiste ermöglicht es Ihnen, Ihre Gerätefunktionen zu verwalten. Tippen Sie ein Menü an, um sie zu erweitern. Tippen Sie auf das Symbol an der rechten Seite, um sie zu verkleinern.

- APPS – Hier können Sie Apps in der Voransicht sehen und an Ihre Channels oder Freunde senden.
- FREUNDE – Hier können Sie Freunde einladen, Anfragen von Freunden sehen oder eine Liste Ihrer derzeitigen Freunde einsehen.
- PHOTOS – Hier können Sie auswählen, welcher Photos Sie sich ansehen oder an Ihre Channels oder Freunde versenden möchten.
- MUSIC – Hier können Sie auswählen, welche Audioquelle Sie hören möchten.

- VIDEO – Hier können Sie auswählen, welche Videos Sie abspielen oder an einen Channel oder Freund senden möchten.

◆ Menüleiste für Einstellungen

In der Menüleiste für Einstellungen können Sie die Geräteeinstellungen ändern, wie z.B. die Leuchtstärke des Bildschirms, Lautstärke, Netzwerkeinstellungen und die Uhr- und Weckereinstellungen ebenso wie den Nachtmodus.

- **Ausgangsbildschirm –** zeigt den Ausgangsbildschirm an
- **Bildschirmeinstellungen –** Hier können Sie den Bildschirm einstellen, wie z. B. die Leuchtstärke.
- **Audio Einstellungen –** Hier können Sie die Audioeinstellungen, wie z.B. die Lautstärke, vornehmen.
- **Netzwerkeinstellungen –** Hier können Sie die Netzwerkeinstellungen ändern.
- **Nachtmodus –** Tippen Sie, um den Schirm abzudunkeln. Nun wird die gegenwärtige Zeit angezeigt. Ein erneutes Antippen des Bildschirms setzt den Nachtmodus zurück.
  Beachten Sie: Der Nachtmodus schaltet Ihr Gerät nicht aus. Es schaltet auch keinerlei Musikquellen aus, die möglicherweise gerade laufen.
- **Uhr/Weckereinstellungen –** Hier können Sie die Zeit und das Datum ändern, die Zeitzone und die Weckzeit.

※ Benutzung von Channels und Apps

◆ Was sind Apps?

Apps sind kleine und manchmal spaβige! Programme, die auf Ihrem Gerät laufen. Sie können Apps in ihre Channels aufnehmen oder an Ihre Freunde verschicken.

◆ Was sind Channels?

Ein Channel ist eine Sammlung von Apps. Sie können den "thematisch angelegten" Channel betrachten oder Ihren eigenen Channel gestalten. Drag and drop Ihre Lieblings-Apps, Photos und Videos zu einem Ihrer Channels um Medien zu vermischen oder passende zusammenzustellen – oder senden Sie sie an die Channels Ihrer Freunde.
Der thematisierte Channel enthält einige Ihrer Lieblings-Apps, damit Sie gleich loslegen können.

◆ Abspielen eines Channels

Sie können sofort mit Ihrem Channel loslegen und Sie sehen, wie all das funktioniert, ihr Gerät wird zu einem bereits für Sie angelegten "thematisierten" Channel. Der thematisierte Channel enthält z.B Apps wie das aktuelle Wetter und die Wettervorhersage, Börsenwerte, Videoclips, Schlagzeilen, den Status Ihrer Freunde und vieles mehr.

Abspielen eines thematisierten Channels

1. Tippen Sie auf dem Ausgangsbildschirm oder im Hauptmenü APPS und anschließend CHANNELS an. Der von Ihnen thematisierte Channel erscheint (zusammen mit allen anderen Channels, die Sie angelegt haben) im Bereich der wichtigsten Inhalte.
2. Tippen Sie einen Channel an, um ihn auszuwählen.
   Tipp: Sie können auch die CHANNELS Taste und dann den gewünschten Channel antippen.
3. Tippen Sie 'Abspielen' an. Der Channel lädt die Apps und spielt anschließend den Inhalt des Channels ab. Jedes App läuft für einen festgesetzten Zeitraum. Sie können diesen Zeitraum verändern, indem Sie die Spielzeit Ihres Apps in Ihrem Chumby Benutzerkonto

an Ihre Vorstellungen anpassen (chumby.com) oder indem Sie das App antippen während Sie sich auf der entsprechenden Seite des Channels befinden und dann auf CUSTOMIZE (='individualisieren').

◆ Anlegen eines Channels

Sie können so viele Channels anlegen, wie Sie möchten. Jeder Channel kann eine unbegrenzte Zahl von Apps enthalten, angezeigt werden auf Ihrem Gerät aber nur die ersten 100.

Tipps:

- Legen Sie nur einige wenige Channels an, um das Hauptmenü übersichtlich zu halten.
- Der thematisierte Channel ist bereits für Sie eingerichtet und Sie können sofort loslegen.

Anlegen eines Channels

1. 1. Tippen Sie auf dem Ausgangsbildschirm oder im Hauptmenü zunächst auf APPS und dann auf Channels.
2. Tippen Sie auf CREATE NEW (= NEU ANLEGEN)
3. Benutzen Sie Ihre Tastatur um den Namen des Channels einzugeben. Dieser Channel erscheint nun in der Liste Ihrer Channels und Sie können über drag-and-drop Apps, Photos und Videos von einem Channel zum anderen ziehen.
   Beachten Sie:
   Bei einigen Apps ist es notwendig zu Ihrem Chumby Benutzerkonto zu gehen, um sie zu konfigurieren.

◆ Hinzufügen von Apps zu einem Channel

Tipp:

Sie können ein App zu einem Channal auch von Ihrem Chumby Benutzerkonto aus hinzufügen. Für weitere Informationen gehen Sie bitte auf chumby.com

Hinzufügen eines Apps zu einem Channel.

1. Tippen Sie im Hauptmenü Ihres Geräts auf die APPS Leiste und tippen Sie anschließend auf die Channels Leiste, um die Liste der Channels zu erweitern.
2. Tippen Sie auf die Apps Katalog Liste auf der rechten Seite.
3. Tippen Sie auf die Kategorie der Apps, die Sie durchgehen möchten und tippen Sie anschließend auf das App, das Sie zu Ihrem Channel hinzufügen möchten. Ziehen Sie das Symbol des Apps, dass Sie hinzufügen möchten auf den Channel in der Menüleiste auf der linken Seite und lassen Sie es los. Das App ist nun Bestandteil dieses Channels.
   Beachten Sie:
   Um mehrere Apps gleichzeitig zu einem Channel hinzuzufügen, tippen Sie auf jedes App, um es auszuwählen und ziehen Sie eines der Symbole auf den Channel. Alle ausgewählten Apps werden in den Channel kopiert.
4. Tippen Sie auf die Menüleiste der Channels. Tippen Sie auf den Channel in der Menüleiste um die Apps anzusehen, die Sie gerade hinzugefügt haben.
5. Wenn Sie die Apps neu ordnen möchten, tippen Sie auf ein Symbol und ziehen es an die neue Position.

※ Bewertung eines Apps

Wenn Sie Apps bewerten, helfen Sie uns zu entscheiden, welche Apps die besten sind. Wir benutzen diese Informationen um neue Apps zu entwickeln, von denen wir hoffen, dass sie bei Ihnen Anklang finden.

Bewertung eines Apps:

1. Drücken Sie die Schaltfläche mit den Mehrfachfunktionen an der oberen Seite Ihres Geräts, während ein Channel läuft. Die Appanzeige erscheint an der unteren Seite des Bildschirms.
2. Tippen Sie auf ☆☆☆☆☆(Sternsymbole) um Ihre Bewertung des Apps anzugeben, auf einer Skala von 1 bis 5 Sterne.

Verwalten von Freunden

Sie können Apps, Photos und Videos an Freunde versenden die über ein eigenes von Chumby unterstütztes Gerät verfügen.

Senden Sie eine Anfrage an einen Freund – Tippen Sie auf 'einen Freund einladen' und geben Sie auf der Bildschirmtastatur dessen Chumby Benutzernamen oder seine email Adresse ein

Anfragen von neuen Freunden – Tippen Sie darauf, um eine Liste der Einladungen von anderen Benutzern von von Chumby unterstützten Geräten zu sehen.

Meine Freunde – Tippen Sie darauf, um eine Liste all Ihrer Freunde zu sehen.

Hören von Musik von einer Speicherkarte oder einem USB Speicherstick.

1. Wenn Sie Musik hören wollen, die auf einer Speicherkarte oder einem USB Speicherstick abgespeichert wurde, legen Sie die Speicherkarte oder den Speicherstick in den passenden Einschub an der Seite oder Rückseite Ihres Internetbilderrahmens ein. Sobald Sie die Speicherkarte oder den Speicherstick eingelegt haben, öffnet sich eine Dialogbox.
   [Bild]
   Bitte beachten Sie!
   Um auf eine Speicherkarte oder einen USB Speicherstick zuzugreifen, die sich bereits in Ihrem Internetbilderrahmen befinden, tippen Sie auf MUSIC in der Menüleiste und wählen Sie USB oder Memory Card (Speicherkarte).
2. Tippen Sie auf MUSIC um die Musikdateien auf dem Speichermodul, das Sie eingelegt haben, anzusehen.
3. Tippen Sie auf den Song, den Sie abspielen wollen und tippen Sie anschließend auf abspielen.

Sie können den ersten Song auswählen, den Sie abspielen wollen, die verbleibenden Songs werden allerdings in der Reihenfolge abgespielt, in der sie in der Liste erscheinen. Wenn Sie die Reihenfolge dieser Liste ändern wollen, tippen Sie auf eine der Kopfzeilen (Track – Titel - Künstler oder Album) um von A – Z zu sortieren oder durch erneutes Antippen von Z – A zu sortieren. Sobald Sie mit der neuen Reihenfolge zufrieden sind, tippen Sie sie an, um sie abzuspielen.

※ Abspielen von Videos

Ihr Internetbilderrahmen kann kompatible Videodateien, die auf einer Speicherkarte oder einem USB Speicherstick abgespeichert sind, abspielen oder auch Videos, die über streaming aus dem Internet kommen. Siehe auch dazu auch "Technische Daten" auf Seite 38 mit einer Liste der unterstützten Dateitypen.

◆ Abspielen eines Videos

1. Tippen Sie in der Menüleiste auf VIDEO. Die Videosymbole erscheinen in im Hauptverzeichnis.
   Beachten Sie:
   Wenn Sie ein Video sehen wollen, das auf einer Speicherkarte oder einem USB Speicherstick gespeichert ist, legen Sie die Speicherkarte oder den Speicherstick in den

entsprechenden Einschub an der Seite oder der hinteren Seite ihres Gerätes. Sobald Sie eine Speicherkarte eingelegt haben, öffnet sich eine Dialogbox. Tippen Sie auf VIDEO, um die Videodateien, die Sie auf dem Speichermedium abgelegt haben, anzusehen.

2. Tippen Sie auf:

1. Intern um Videos anzusehen, die im Speicher Ihres Internetbilderrahmens gespeichert sind.
2. Netzwerkgeräte, um Videos anzusehen, die an anderer Stelle in Ihrem Computernetzwerk abgelegt sind.
3. Photoverzeichnis um Videos anzusehen, die in Ihrem Photoverzeichnis im Internet abgelegt sind. Gehen Sie auf photobucket.com um ein Benutzerkonto anzulegen.
4. USB um ein Video anzusehen, das auf einem angeschlossenen USB Speicherstick abgelegt ist.
5. Speicherkarte, um ein Video anzusehen, das sich auf einer eingelegten SD/SDHC/ MMC/MS/MS PRO Duo befindet.

◆ Hinzufügen eines Videos zu einem Channel

Sie können Videos zu einem Channel hinzufügen und sie in einer Diaschau abspielen. Sie können auch über drag-and-drop ein Video an einen Freund senden.

Hinzufügen eines Videos zu einem Channel:

1. Tippen Sie auf VIDEO. Der Videobildschirm wird dargestellt.
2. Tippen Sie auf die Stelle, wo sich Ihr Video befindet (Intern, Netzwerk, Geräte, Fotoverzeichnis, USB oder Speicherkarte).
3. Tippen Sie auf das Video, das Sie zu Ihrem Channel hinzufügen möchten. Sie können nur jeweils ein Video hinzufügen.
4. Tippen Sie auf das ausgesuchte Video und ziehen es zu Ihrem Channel. Das Video wird zu Ihrem Channel hinzugefügt und wird abgespielt, egal welche Apps oder Photos sie in diesem Channel bereits haben.

※ Wartung

◆ Updating der Software

In regelmäßigen Abständen übermitteln wir Ihnen Software Updates. Sobald ein Software Update zur Verfügung steht, erscheint eine Nachricht am Bildschirm. Sie können das Update unmittelbar installieren oder eine Installation auf später verschieben. Wenn Sie es vorziehen zu warten, werden wir Sie daran erinnern, das Update später zu installieren.

◆ Wiederherstellung von Voreinstellungen

Manchmal kann es notwendig werden, Ihre normalerweise verwendeten Einstellungen komplett zurückzusetzen, so dass Sie wieder von vorne beginnen können und Sie in den Auslieferungszustand zurückkehren. Dies wird "in den Auslieferungszustand zurücksetzen" genannt.

Achtung

Wenn Sie Ihr Gerät in den Auslieferungszustand zurückversetzen, werden alle Dateien im internen Speicher gelöscht.

Bitte beachten Sie!

Wenn Sie in den Auslieferungszustand zurückkehren, bedeutet dies nicht, dass Ihr Internetbilderrahmen deaktiviert ist. Um ihn zu deaktivieren, loggen Sie sich in Ihrem Chumby Benutzerkonto ein, klicken Sie auf '**Meine persönliche Startseite'**, wählen Sie Ihr Gerät aus und klicken Sie auf 'löschen'.

◆ Wiederherstellung der Voreinstellungen:

1 Schalten Sie Ihren Internetbilderrahmen aus, pressen Sie anschließend Ihren Finger auf den Bildschirm und den An-/Ausschalter auf der Rückseite, um ihn wieder einzuschalten. Das Menü 'Spezielle Optionen' erscheint.

2 Tippen Sie auf 'Wiederherstellung Auslieferungszustand'. Eine Meldung erscheint und Sie werden gefragt, ob Sie die Einstellungen zurücksetzen wollen.

3 Tippen Sie auf OK um den Prozess fortzusetzen oder tippen Sie auf 'Abbrechen' um ihn anzuhalten.

4 Sollten Sie OK gedrückt haben, folgen Sie der Benutzerführung auf dem Bildschirm, bis der Prozess beendet ist. Sie müssen den ursprünglichen Setup wieder beenden. Sehen Sie dazu die Hinweise im Handbuch "Schnelleinstieg".

◆ Reinigung des Internetbilderrahmens

1 Schalten Sie Ihr Gerät aus, ziehen Sie den Stromstecker ab und wischen Sie die äußeren Plastikteile mit einem feuchten (aber nicht tropfnassen) Tuch ab.

2 Für eine extra gründliche Reinigung wischen Sie das Äußere mit einem Tuch ab, das mit Seifenwasser befeuchtet ist und wischen es anschließend mit einem feuchten Tuch ab, das mit klarem Wasser befeuchtet ist.

Achtung

Stellen Sie sicher, dass kein Wasser oder Reinigungslösung in das Innere tropft.

3 Reinigen Sie den Touchscreen mit einem sauberen, nicht-kratzenden Tuch, das mit Wasser oder einem milden Glasreiniger befeuchtet ist, der kein Ammoniak oder Alkohol enthält.

◆ Technische Daten

Bildschirm	20,3cm (8")" Farb Touch-Display
Auflösung	800 x 600 Pixel
Speicher	2 GB intern (ungefähr 1.5 GB ist verfügbar für die Speicherung von Photos und Videos)
Ports	USB 2.0 (1) Netzstrom (DC) Kopfhörer (Stereo)
Speicherkarten-Unterstützung	SD, SDHC, MMC, MS, MS Pro Duo (unter Benutzung eines nicht mitgelieferten Adapters); micro SD (unter Benutzung eines nicht mitgelieferten Adapters)
Audio Dateien Unterstützung	MP3,WAV, WMA, AAC
Video Dateien Unterstützung	AVI, MOV, MP4, FLV
Mikrofon	Intern(mono)
Lautsprecher	Intern(2 x 1W Stereo)
Wireless Internet Unterstützung	802.11 b/g
Software Updates	über WLAN Zugang
Betriebstemperatur	-10°C – 40°C
Betriebstemperatur	-20°C – 70°C
Feuchtigkeit	in Betrieb: 5% und 80% Speicher: 10% ~ 90%

※ Software Lizensierung

◆ Open source Software Hinweis

Die in diesem Produkt enthaltene Software enthält durch Copyright geschützte Software die unter der GNU General Public License (GNU GPL) und der GNU Lesser General Public License (GNU LGPL) lizensiert ist. Eine Kopie dieser Lizensen finden Sie weiter unten.

◆ GNU Software

Linux kernel 2.6
GNU GENERAL PUBLIC LICENSE
Version 2, June 1991
Copyright (©) 1989, 1991 Free Software Foundation, inc.,51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Es ist jedermann gestattet wortgetreue Kopien dieses Lizensierungsdokuments zu kopieren und zu verbreiten. Eine Änderung ist jedoch nicht erlaubt.

◆ Einleitung

Die meisten Softwarelizenzen sind darauf ausgerichtet, Ihnen die Freiheit zu nehmen sie gemeinsam mit anderen zu benutzen und zu verändern. Die GNU General Public License ist im Gegensatz dazu darauf ausgerichtet, es Ihnen zu überlassen, freie Software untereinander auszutauschen und zu verändern und sicherzustellen, dass die Software kostenfrei ist für alle Benutzer. Diese General Public License lässt sich auf den größten Teil der Software der Free Software Foundation anwenden und für jedes andere Programm, bei dem dessen Verfasser sich zu deren Einhaltung verpflichtet fühlen. (Einige andere kostenlose Software der Free Software Foundation wird stattdessen von der GNU Lesser General Public License abgedeckt.) Sie können dies auch für Ihre Programme anwenden.

Die Bezeichnung „freie" Software bezieht sich auf Freiheit der Nutzung, nicht auf den Preis. Unsere Allgemeinen Öffentlichen Lizenzen sollen sicherstellen, dass Sie die Freiheit haben, Kopien freier Software zu verbreiten (und etwas für diesen Service zu berechnen, wenn Sie möchten), dass Sie die Software im Quelltext erhalten oder den Quelltext auf Wunsch bekommen können, dass Sie die Software ändern oder Teile davon in neuen freien Programmen verwenden dürfen, und dass Sie darüber informiert sind, dass Sie dies alles tun dürfen.
Um Ihre Rechte zu schützen, müssen wir Einschränkungen machen, die es jedem, der die Software weitergibt, verbieten, Ihnen diese Rechte zu verweigern oder Sie zum Verzicht auf diese Rechte aufzufordern. Aus diesen Einschränkungen ergeben sich bestimmte Verantwortlichkeiten für Sie, wenn Sie Kopien der Bibliothek verbreiten oder sie verändern.

Beispielsweise müssen Sie den Empfängern alle Rechte gewähren, die wir Ihnen eingeräumt haben, wenn Sie – kostenlos oder gegen Bezahlung – Kopien der Bibliothek verbreiten. Sie müssen sicherstellen, dass auch die Empfänger den Quelltext erhalten bzw. erhalten können. Wenn Sie einen anderen Code mit der Bibliothek linken, müssen Sie den Empfängern die vollständigen Objekt-Dateien zukommen lassen, so dass sie selbst diesen Code mit der Bibliothek neu linken können, auch nachdem sie Veränderungen an

der Bibliothek vorgenommen und sie neu compiliert haben. Und Sie müssen ihnen diese Bedingungen zeigen, damit sie ihre Rechte kennen.

Wir schützen Ihre Rechte in zwei Schritten: (1) Wir stellen die Bibliothek unter ein Urheberrecht (Copyright), und (2) wir bieten Ihnen diese Lizenz an, die Ihnen das Recht gibt, die Bibliothek zu vervielfältigen, zu verbreiten und/oder zu verändern.

Um jeden, der die Software weitergibt, zu schützen, wollen wir darüber hinaus vollkommen klarstellen, dass für diese freie Bibliothek keinerlei Garantie besteht. Auch sollten, falls die Software von jemand anderem modifiziert und weitergegeben wird, die Empfänger wissen, dass sie nicht das Original erhalten haben, damit irgendwelche von anderen verursachte Probleme nicht den Ruf des ursprünglichen Autors schädigen.

Schließlich und endlich stellen Software-Patente für die Existenz jedes freien Programms eine ständige Bedrohung dar. Wir möchten sicher stellen, dass keine Firma den Benutzern eines freien Programms Einschränkungen auferlegen kann, indem sie von einem Patentinhaber eine die freie Nutzung einschränkende Lizenz erwirbt. Deshalb bestehen wir darauf, dass jegliche für eine Version der Bibliothek erworbene Patentlizenz mit der in dieser Lizenz (also der LGPL) im einzelnen angegebenen Nutzungsfreiheit voll vereinbar sein muss.

◆ Kleine Allgemeine Öffentliche GNU-Lizenz

• Bedingungen für die Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung

Diese Lizenz gilt für jedes Programm und jedes andere Werk, in dem ein entsprechender Vermerk des Copyright-Inhabers darauf hinweist, dass das Werk unter den Bestimmungen dieser General Public License verbreitet werden darf. Im folgenden wird jedes derartige Programm oder Werk als „das Programm" bezeichnet; die Formulierung „auf dem Programm basierendes Werk" bezeichnet das Programm sowie jegliche Bearbeitung des Programms im urheberrechtlichen Sinne, also ein Werk, welches das Programm, auch auszugsweise, sei es unverändert oder verändert und/oder in eine andere Sprache übersetzt, enthält. (Im folgenden wird die Übersetzung ohne Einschränkung als „Bearbeitung" eingestuft.) Jeder Lizenznehmer wird im folgenden als „Sie" angesprochen.

Andere Handlungen als Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung werden von dieser Lizenz nicht berührt; sie fallen nicht in ihren Anwendungsbereich. Der Vorgang der Ausführung des Programms wird nicht eingeschränkt, und die Ausgaben des Programms unterliegen dieser Lizenz nur, wenn der Inhalt ein auf dem Programm basierendes Werk darstellt (unabhängig davon, dass die Ausgabe durch die Ausführung des Programmes erfolgte). Ob dies zutrifft, hängt von den Funktionen des Programms ab.

Sie dürfen auf beliebigen Medien unveränderte Kopien des vollständigen Quelltextes des Programms so, wie sie ihn erhalten haben, anfertigen und verbreiten. Voraussetzung hierfür ist, dass Sie mit jeder Kopie deutlich erkennbar und in angemessener Form einen entsprechenden Copyright-Vermerk sowie einen Haftungsausschluß veröffentlichen, alle Vermerke, die sich auf diese Lizenz und das Fehlen einer Garantie beziehen, unverändert lassen und zusammen mit der Bibliothek jeweils eine Kopie dieser Lizenz weitergeben. Sie dürfen für den eigentlichen Kopier- und Versandvorgang eine Gebühr verlangen. Wenn Sie

es wünschen, dürfen Sie auch gegen Entgelt eine Garantie anbieten.

1. Sie dürfen Ihre Kopie(n) der Bibliothek oder irgendeines Teils davon verändern, wodurch ein auf der Bibliothek basierendes Werk entsteht, und Sie dürfen derartige Bearbeitungen unter den Bestimmungen von Paragraph 1 vervielfältigen und verbreiten, vorausgesetzt, dass zusätzlich alle im folgenden genannten Bedingungen erfüllt werden:

   a) Sie müssen die veränderten Dateien mit einem auffälligen Vermerk versehen, der auf die von Ihnen vorgenommene Modifizierung der Dateien hinweist und das Datum jeder Änderung angibt. **b)** Sie müssen dafür sorgen, dass jede von Ihnen verbreitete oder veröffentlichte Arbeit, die ganz oder teilweise von dem Programm oder Teilen davon abgeleitet ist, Dritten gegenüber als Ganzes unter den Bedingungen dieser Lizenz ohne Lizenzgebühren zur Verfügung gestellt wird. **c)** Wenn das veränderte Programm normalerweise bei der Ausführung interaktiv Kommandos einliest, müssen Sie dafür sorgen, dass es, wenn es auf dem üblichsten Wege für solche interaktive Nutzung gestartet wird, eine Meldung ausgibt oder ausdruckt, die einen geeigneten Copyright-Vermerk enthält sowie einen Hinweis, dass es keine Gewährleistung gibt (oder anderenfalls, dass Sie Garantie leisten), und dass die Benutzer das Programm unter diesen Bedingungen weiter verbreiten dürfen. Auch muss der Benutzer darauf hingewiesen werden, wie er eine Kopie dieser Lizenz ansehen kann. (Ausnahme: Wenn das Programm selbst interaktiv arbeitet, aber normalerweise keine derartige Meldung ausgibt, muss Ihr auf dem Programm basierendes Werk auch keine solche Meldung ausgeben).

   Diese Anforderungen gelten für das bearbeitete Werk als Ganzes. Wenn identifizierbare Teile des Werkes nicht von dem Programm abgeleitet sind und vernünftigerweise als unabhängige und eigenständige Werke für sich selbst zu betrachten sind, dann gelten diese Lizenz und ihre Bedingungen nicht für die betroffenen Teile, wenn Sie diese als eigenständige Werke weitergeben. Wenn Sie jedoch dieselben Abschnitte als Teil eines Ganzen weitergeben, das ein auf dem Programm basierendes Werk darstellt, dann muss die Weitergabe des Ganzen nach den Bedingungen dieser Lizenz erfolgen, deren Bedingungen für weitere Lizenznehmer somit auf das gesamte Ganze ausgedehnt werden – und somit auf jeden einzelnen Teil, unabhängig vom jeweiligen Autor.

   Somit ist es nicht die Absicht dieses Abschnittes, Rechte für Werke in Anspruch zu nehmen oder Ihnen die Rechte für Werke streitig zu machen, die komplett von Ihnen geschrieben wurden; vielmehr ist es die Absicht, die Rechte zur Kontrolle der Verbreitung von Werken, die auf dem Programm basieren oder unter seiner auszugsweisen Verwendung zusammengestellt worden sind, auszuüben.

   Ferner bringt auch das einfache Zusammenlegen eines anderen Werkes, das nicht auf dem Programm basiert, mit dem Programm oder einem auf dem Programm basierenden Werk auf ein- und demselben Speicher- oder Vertriebsmedium dieses andere Werk nicht in den Anwendungsbereich dieser Lizenz.

2. Sie dürfen das Programm (oder ein darauf basierendes Werk gemäß Paragraph 2) als Objectcode oder in ausführbarer Form unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 kopieren und weitergeben – vorausgesetzt, dass Sie außerdem eine der folgenden Leistungen erbringen:

a) Liefern Sie das Programm zusammen mit dem vollständigen zugehörigen maschinenlesbaren Quelltext auf einem für den Datenaustausch üblichen Medium aus, wobei die Verteilung unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 erfolgen muß. Oder:

   i. Liefern Sie das Programm zusammen mit einem mindestens drei Jahre lang gültigen schriftlichen Angebot aus, jedem Dritten eine vollständige maschinenlesbare Kopie des Quelltextes zur Verfügung zu stellen – zu nicht höheren Kosten als denen, die durch das physikalische Zugänglichmachen des Quelltextes anfallen –, wobei der Quelltext unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 auf einem für den Datenaustausch üblichen Medium weitergegeben wird. Oder:

b) Liefern Sie das Programm zusammen mit dem schriftlichen Angebot der Zurverfügungstellung des Quelltextes aus, das Sie selbst erhalten haben. (Diese Alternative ist nur für nicht-kommerzielle Verbreitung zulässig und nur, wenn Sie das Programm als Objectcode oder in ausführbarer Form mit einem entsprechenden Angebot gemäß Absatz b erhalten haben.)

   Unter dem Quelltext eines Werkes wird diejenige Form des Werkes verstanden, die für Bearbeitungen vorzugsweise verwendet wird. Für ein ausführbares Programm bedeutet „der komplette Quelltext": Der Quelltext aller im Programm enthaltenen Module einschließlich aller zugehörigen Modulschnittstellen-Definitionsdateien sowie der zur Compilation und Installation verwendeten Skripte. Als besondere Ausnahme jedoch braucht der verteilte Quelltext nichts von dem zu enthalten, was üblicherweise (entweder als Quelltext oder in binärer Form) zusammen mit den Hauptkomponenten des Betriebssystems (Kernel, Compiler usw.) geliefert wird, unter dem das Programm läuft – es sei denn, diese Komponente selbst gehört zum ausführbaren Programm.

   Wenn die Verbreitung eines ausführbaren Programms oder von Objectcode dadurch erfolgt, dass der Kopierzugriff auf eine dafür vorgesehene Stelle gewährt wird, so gilt die Gewährung eines gleichwertigen Kopierzugriffs auf den Quelltext von derselben Stelle als Verbreitung des Quelltextes, auch wenn Dritte nicht dazu gezwungen sind, den Quelltext zusammen mit dem Objectcode zu kopieren.

3. Sie dürfen das Programm nicht vervielfältigen, verändern, weiter lizenzieren oder verbreiten, sofern es nicht durch diese Lizenz ausdrücklich gestattet ist. Jeder anderweitige Versuch der Vervielfältigung, Modifizierung, Weiterlizenzierung und Verbreitung ist nichtig und beendet automatisch Ihre Rechte unter dieser Lizenz. Jedoch werden die Lizenzen Dritter, die von Ihnen Kopien oder Rechte unter dieser Lizenz erhalten haben, nicht beendet, solange diese die Lizenz voll anerkennen und befolgen.

4. Sie sind nicht verpflichtet, diese Lizenz anzunehmen, da Sie sie nicht unterzeichnet haben. Jedoch gibt Ihnen nichts anderes die Erlaubnis, das Programm oder von ihm abgeleitete Werke zu verändern oder zu verbreiten. Diese Handlungen sind gesetzlich verboten, wenn Sie diese Lizenz nicht anerkennen. Indem Sie das Programm (oder ein darauf basierendes Werk) verändern oder verbreiten, erklären Sie Ihr Einverständnis mit dieser Lizenz und mit allen ihren Bedingungen bezüglich der Vervielfältigung, Verbreitung und Veränderung des Programms oder eines darauf basierenden Werks.

5. Jedesmal, wenn Sie das Programm (oder ein auf dem Programm basierendes Werk) weitergeben, erhält der Empfänger automatisch vom ursprünglichen Lizenzgeber

die Lizenz, das Programm entsprechend den hier festgelegten Bestimmungen zu vervielfältigen, zu verbreiten und zu verändern. Sie dürfen keine weiteren Einschränkungen der Durchsetzung der hierin zugestandenen Rechte des Empfängers vornehmen. Sie sind nicht dafür verantwortlich, die Einhaltung dieser Lizenz durch Dritte durchzusetzen.

6. Sollten Ihnen infolge eines Gerichtsurteils, des Vorwurfs einer Patentverletzung oder aus einem anderen Grunde (nicht auf Patentfragen begrenzt) Bedingungen (durch Gerichtsbeschluß, Vergleich oder anderweitig) auferlegt werden, die den Bedingungen dieser Lizenz widersprechen, so befreien Sie diese Umstände nicht von den Bestimmungen dieser Lizenz. Wenn es Ihnen nicht möglich ist, das Programm unter gleichzeitiger Beachtung der Bedingungen in dieser Lizenz und Ihrer anderweitigen Verpflichtungen zu verbreiten, dann dürfen Sie als Folge das Programm überhaupt nicht verbreiten. Wenn zum Beispiel ein Patent nicht die gebührenfreie Weiterverbreitung des Programms durch diejenigen erlaubt, die das Programm direkt oder indirekt von Ihnen erhalten haben, dann besteht der einzige Weg, sowohl das Patentrecht als auch diese Lizenz zu befolgen, darin, ganz auf die Verbreitung des Programms zu verzichten.
   Sollte sich ein Teil dieses Paragraphen als ungültig oder unter bestimmten Umständen nicht durchsetzbar erweisen, so soll dieser Paragraph seinem Sinne nach angewandt werden; im übrigen soll dieser Paragraph als Ganzes gelten.
   Zweck dieses Paragraphen ist nicht, Sie dazu zu bringen, irgendwelche Patente oder andere Eigentumsansprüche zu verletzen oder die Gültigkeit solcher Ansprüche zu bestreiten; dieser Paragraph hat einzig den Zweck, die Integrität des Verbreitungssystems der freien Software zu schützen, das durch die Praxis öffentlicher Lizenzen verwirklicht wird. Viele Leute haben großzügige Beiträge zu dem großen Angebot der mit diesem System verbreiteten Software im Vertrauen auf die konsistente Anwendung dieses Systems geleistet; es liegt am Autor/Geber, zu entscheiden, ob er die Software mittels irgendeines anderen Systems verbreiten will; ein Lizenznehmer hat auf diese Entscheidung keinen Einfluß.
   Dieser Paragraph ist dazu gedacht, deutlich klarzustellen, was als Konsequenz aus dem Rest dieser Lizenz betrachtet wird.

7. Wenn die Verbreitung und/oder die Benutzung des Programms in bestimmten Staaten entweder durch Patente oder durch urheberrechtlich geschützte Schnittstellen eingeschränkt ist, kann der Urheberrechtsinhaber, der das Programm unter diese Lizenz gestellt hat, eine explizite geographische Begrenzung der Verbreitung angeben, in der diese Staaten ausgeschlossen werden, so dass die Verbreitung nur innerhalb und zwischen den Staaten erlaubt ist, die nicht ausgeschlossen sind. In einem solchen Fall beinhaltet diese Lizenz die Beschränkung, als wäre sie in diesem Text niedergeschrieben.

8. Die Free Software Foundation kann von Zeit zu Zeit überarbeitete und/oder neue Versionen der General Public License veröffentlichen. Solche neuen Versionen werden vom Grundprinzip her der gegenwärtigen entsprechen, können aber im Detail abweichen, um neuen Problemen und Anforderungen gerecht zu werden.
   Jede Version dieser Lizenz hat eine eindeutige Versionsnummer. Wenn in einem Programm angegeben wird, dass es dieser Lizenz in einer bestimmten Versionsnummer oder „jeder späteren Version" ("any later version") unterliegt, so haben Sie die Wahl, entweder den Bestimmungen der genannten Version zu folgen oder denen jeder beliebigen späteren Version, die von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde. Wenn das Programm

keine Versionsnummer angibt, können Sie eine beliebige Version wählen, die je von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde.

9. Wenn Sie den Wunsch haben, Teile des Programms in anderen freien Programmen zu verwenden, deren Bedingungen für die Verbreitung anders sind, schreiben Sie an den Autor, um ihn um die Erlaubnis zu bitten. Für Software, die unter dem Copyright der Free Software Foundation steht, schreiben Sie an die Free Software Foundation; wir machen zu diesem Zweck gelegentlich Ausnahmen. Unsere Entscheidung wird von den beiden Zielen geleitet werden, zum einen den freien Status aller von unserer freien Software abgeleiteten Werke zu erhalten und zum anderen das gemeinschaftliche Nutzen und Wiederverwenden von Software im allgemeinen zu fördern.

◆ Keine Gewährleistung

10. Da das Programm ohne jegliche Kosten lizenziert wird, besteht keinerlei Gewährleistung für das Programm, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Sofern nicht anderweitig schriftlich bestätigt, stellen die Copyright-Inhaber und/oder Dritte das Programm so zur Verfügung, „wie es ist", ohne irgendeine Gewährleistung, weder ausdrücklich noch implizit, einschließlich – aber nicht begrenzt auf – Marktreife oder Verwendbarkeit für einen bestimmten Zweck. Das volle Risiko bezüglich Qualität und Leistungsfähigkeit des Programms liegt bei Ihnen. Sollte sich das Programm als fehlerhaft herausstellen, liegen die Kosten für notwendigen Service, Reparatur oder Korrektur bei Ihnen.

11. In keinem Fall, außer wenn durch geltendes Recht gefordert oder schriftlich zugesichert, ist irgendein Copyright-Inhaber oder irgendein Dritter, der das Programm wie oben erlaubt modifiziert oder verbreitet hat, Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden haftbar, einschließlich jeglicher allgemeiner oder spezieller Schäden, Schäden durch Seiteneffekte (Nebenwirkungen) oder Folgeschäden, die aus der Benutzung des Programms oder der Unbenutzbarkeit des Programms folgen (einschließlich – aber nicht beschränkt auf – Datenverluste, fehlerhafte Verarbeitung von Daten, Verluste, die von Ihnen oder anderen getragen werden müssen, oder dem Unvermögen des Programms, mit irgendeinem anderen Programm zusammenzuarbeiten), selbst wenn ein Copyright-Inhaber oder Dritter über die Möglichkeit solcher Schäden unterrichtet worden war.

◆ Kleine Allgemeine Öffentliche GNU-Lizenz

Es ist jedermann gestattet, diese Lizenzurkunde zu vervielfältigen und unveränderte Kopien zu verbreiten; Änderungen sind jedoch nicht erlaubt.
(Dies ist die erste freigegebene Version der Lesser GPL. Sie zählt auch als Nachfolger der GNU Library public License, version 2, daher die Versions Number 2.1.]
Die meisten Softwarelizenzen sind darauf ausgerichtet, Ihnen die Freiheit zu nehmen sie gemeinsam mit anderen zu benutzen und zu verändern. Die GNU General Public License ist im Gegensatz dazu darauf ausgerichtet, es Ihnen zu überlassen, freie Software untereinander auszutauschen und zu verändern und sicherzustellen, dass die Software kostenfrei ist für alle Benutzer.

Diese Lizenz, die Kleine Allgemeine Öffentliche Lizenz (Lesser General Public License), gilt für einige besonders bezeichnete Software-Pakete – typischerweise Programmbibliotheken

– von der Free Software Foundation und anderen Autoren, die beschließen, diese Lizenz zu verwenden. Auch Sie können sie verwenden; wir empfehlen aber, vorher gründlich darüber nachzudenken, ob diese Lizenz (LGPL) oder aber die gewöhnliche Allgemeine Öffentliche Lizenz (GPL) die bessere Strategie zur Anwendung im jeweiligen speziellen Fall ist. Dabei bieten Ihnen die untenstehenden Erläuterungen eine Grundlage für Ihre Entscheidung.

Die Bezeichnung „freie" Software bezieht sich auf Freiheit der Nutzung, nicht auf den Preis. Unsere Allgemeinen Öffentlichen Lizenzen sollen sicherstellen, dass Sie die Freiheit haben, Kopien freier Software zu verbreiten (und etwas für diesen Service zu berechnen, wenn Sie möchten), dass Sie die Software im Quelltext erhalten oder den Quelltext auf Wunsch bekommen können, dass Sie die Software ändern oder Teile davon in neuen freien Programmen verwenden dürfen, und dass Sie darüber informiert sind, dass Sie dies alles tun dürfen.

Um Ihre Rechte zu schützen, müssen wir Einschränkungen machen, die es jedem, der die Software weitergibt, verbieten, Ihnen diese Rechte zu verweigern oder Sie zum Verzicht auf diese Rechte aufzufordern. Aus diesen Einschränkungen ergeben sich bestimmte Verantwortlichkeiten für Sie, wenn Sie Kopien der Bibliothek verbreiten oder sie verändern.

Beispielsweise müssen Sie den Empfängern alle Rechte gewähren, die wir Ihnen eingeräumt haben, wenn Sie – kostenlos oder gegen Bezahlung – Kopien der Bibliothek verbreiten. Sie müssen sicherstellen, dass auch die Empfänger den Quelltext erhalten bzw. erhalten können. Wenn Sie einen anderen Code mit der Bibliothek linken, müssen Sie den Empfängern die vollständigen Objekt-Dateien zukommen lassen, so dass sie selbst diesen Code mit der Bibliothek neu linken können, auch nachdem sie Veränderungen an der Bibliothek vorgenommen und sie neu compiliert haben. Und Sie müssen ihnen diese Bedingungen zeigen, damit sie ihre Rechte kennen.

Wir schützen Ihre Rechte in zwei Schritten: (1) Wir stellen die Bibliothek unter ein Urheberrecht (Copyright), und (2) wir bieten Ihnen diese Lizenz an, die Ihnen das Recht gibt, die Bibliothek zu vervielfältigen, zu verbreiten und/oder zu verändern.

Um jeden, der die Software weitergibt, zu schützen, wollen wir darüber hinaus vollkommen klarstellen, dass für diese freie Bibliothek keinerlei Garantie besteht. Auch sollten, falls die Software von jemand anderem modifiziert und weitergegeben wird, die Empfänger wissen, dass sie nicht das Original erhalten haben, damit irgendwelche von anderen verursachte Probleme nicht den Ruf des ursprünglichen Autors schädigen.

Schließlich und endlich stellen Software-Patente für die Existenz jedes freien Programms eine ständige Bedrohung dar. Wir möchten sicherstellen, dass keine Firma den Benutzern eines freien Programms Einschränkungen auferlegen kann, indem sie von einem Patentinhaber eine die freie Nutzung einschränkende Lizenz erwirbt. Deshalb bestehen wir darauf, dass jegliche für eine Version der Bibliothek erworbene Patentlizenz mit der in dieser Lizenz (also der LGPL) im einzelnen angegebenen Nutzungsfreiheit voll vereinbar sein muß.

Die meiste GNU-Software einschließlich einiger Bibliotheken fällt unter die gewöhnliche Allgemeine Öffentliche GNU-Lizenz (GNU-GPL). Die vorliegende Lizenz, also die GNU-LGPL, gilt für gewisse näher bezeichnete Bibliotheken. Sie unterscheidet sich wesentlich von der

gewöhnlichen Allgemeinen Öffentlichen Lizenz (GNU-GPL). Wir benutzen diese Lizenz für gewisse Bibliotheken, um das Linken (d.h. die Verknüpfung von Bibliotheken und anderen Programmteilen zu einem lauffähigen Programm von Programmen, die nicht frei sind, mit diesen Bibliotheken zu gestatten.

Wenn ein Programm mit einer Bibliothek gelinkt wurde, sei es nun statisch oder dynamisch, so ist die Kombination der beiden, rechtlich gesehen, ein „kombiniertes Werk", also eine abgeleitete Version der Orginal-Bibliothek. Die gewöhnliche GPL erlaubt ein solches Linken nur dann, wenn die ganze Kombination die Kriterien für freie Software erfüllt. Die LGPL erlaubt dagegen weniger strenge Kriterien für das Linken von irgendeiner anderen Software mit der Bibliothek.

Wir nennen diese Lizenz die „Kleine" Allgemeine Öffentliche Lizenz („Lesser" GPL). weil sie weniger („less") dazu beiträgt, die Freiheit des Benutzers zu schützen, als die gewöhnliche Allgemeine Öffentliche Lizenz (GPL). Sie verschafft auch anderen Entwicklern freier Software ein „Weniger" an Vorteil gegenüber konkurrierenden nichtfreien Programmen. Diese Nachteile sind ein Grund dafür, dass wir die gewöhnliche GPL für viele Bibliotheken benutzen. Die „kleine" Lizenz (LGPL) bietet aber unter bestimmten besonderen Umständen doch Vorteile.

So kann, wenn auch nur bei seltenen Gelegenheiten, eine besondere Notwendigkeit bestehen, einen Anreiz zur möglichst weitgehenden Benutzung einer bestimmten Bibliothek zu schaffen, so dass diese dann ein De-facto-Standard wird. Um dies zu erreichen, müssen nichtfreie Programme die Bibliothek benutzen dürfen. Ein häufigerer Fall ist der, dass eine freie Bibliothek dasselbe leistet wie weithin benutzte nichtfreie Bibliotheken. In diesem Falle bringt es wenig Nutzen, die freie Bibliothek allein auf freie Software zu beschränken, und dann benutzen wir eben die LGPL.

In anderen Fällen ermöglicht die Erlaubnis zur Benutzung einer speziellen Bibliothek in nichtfreien Programmen viel mehr Leuten, eine umfangreiche Sammlung freier Software zu nutzen. So ermöglicht z.B. die Erlaubnis zur Benutzung der GNU-C-Bibliothek in nichtfreien Programmen einer viel größeren Zahl von Leuten, das ganze GNU-Betriebssystem ebenso wie seine Variante, das Betriebssystem GNU/Linux, zu benutzen.

Obwohl die LGPL die Freiheit des Benutzers weniger schützt, stellt sie doch sicher, dass der Benutzer eines Programms, das mit der Bibliothek gelinkt wurde, die Freiheit und die erforderlichen Mittel hat, das Programm unter Benutzung einer abgeänderten Version der Bibliothek zu betreiben.

Die genauen Bedingungen für das Kopieren, Weitergeben und Abändern finden Sie im nachstehenden Kapitel. Achten Sie genau auf den Unterschied zwischen „work based on the library", d.h. „Werk, das auf der Bibliothek basiert" und „work that uses the library" d.h. „Werk, das die Bibliothek benutzt". Ersteres enthält Code, der von der Bibliothek abgeleitet ist, während letzteres lediglich mit der Bibliothek kombiniert werden muß, um betriebsfähig zu sein.

◆ Kleine Allgemeine Öffentliche GNU-Lizenz

- **Bedingungen für die Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung**

0. Diese Lizenz gilt für jedes Programm und jedes andere Werk, in dem ein entsprechender Vermerk des Copyright-Inhabers oder eines anderen dazu Befugten darauf hinweist, dass das Werk unter den Bestimmungen dieser Lesser General Public License (im weiteren auch als „diese Lizenz" bezeichnet) verbreitet werden darf. Jeder Lizenznehmer wird hierin einfach als „Sie" angesprochen.

Eine „Bibliothek" bedeutet eine Zusammenstellung von Software-Funktionen und/oder Daten, die so vorbereitet ist, dass sie sich bequem mit Anwendungsprogrammen (welche einige dieser Funktionen und Daten benutzen) zum Bilden von ausführbaren Programmen linken (d.h. verbinden, kombinieren) läßt. Der Begrif „Bibliothek" bezieht sich im weiteren immer nur auf solche Software-Bibliotheken und solche Werke, die unter diesen Bedingungen der Lesser-GPL-Lizenz verbreitet worden sind. Ein „auf der Bibliothek basierendes Werk" bezeichnet die betreffende Bibliothek selbst sowie jegliche davon abgeleitete Bearbeitung im urheberrechtlichen Sinne, also ein Werk, welches die Bibliothek oder einen Teil davon, sei es unverändert oder verändert und/oder direkt in eine andere Sprache übersetzt, enthält. (Im folgenden wird die Übersetzung ohne Einschränkung als „Bearbeitung" eingestuft.)
Unter dem „Quelltext" eines Werks ist seine für das Vornehmen von Veränderungen bevorzugte Form zu verstehen. Für eine Bibliothek bedeutet „vollständiger Quelltext" den gesamten Quelltext für alle in ihr enthaltenen Bestandteile, für jegliche zu ihr gehörenden Dateien zur Definition von Schnittstellen und schließlich auch für die Skripte, die zur Steuerung der Compilation und Installation der Bibliothek benutzt werden.

Andere Handlungen als Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung werden von dieser Lizenz nicht berührt; sie fallen nicht in ihren Anwendungsbereich. Das Ausführen eines Programms unter Benutzung der Bibliothek wird nicht eingeschränkt, und die Ausgaben des Programms unterliegen dieser Lizenz nur dann, wenn der Inhalt ein auf der Bibliothek basierendes Werk darstellt (unabhängig davon, dass die Bibliothek in einem Werkzeug zum Schreiben dieses Programms benutzt wurde). Ob dies zutrifft, hängt davon ab, was die Bibliothek bewirkt und was das Programm, das die Bibliothek nutzt, bewirkt.

1. Sie dürfen auf beliebigen Medien unveränderte Kopien des vollständigen Quelltextes des Programms so, wie sie ihn erhalten haben, anfertigen und verbreiten. Voraussetzung hierfür ist, dass Sie mit jeder Kopie deutlich erkennbar und in angemessener Form einen entsprechenden Copyright-Vermerk sowie einen Haftungsausschluß veröffentlichen, alle Vermerke, die sich auf diese Lizenz und das Fehlen einer Garantie beziehen, unverändert lassen und zusammen mit der Bibliothek jeweils eine Kopie dieser Lizenz weitergeben. Sie dürfen für den eigentlichen Kopier- und Versandvorgang eine Gebühr verlangen. Wenn Sie es wünschen, dürfen Sie auch gegen Entgelt eine Garantie anbieten.

2. Sie dürfen Ihre Kopie(n) der Bibliothek oder irgendeines Teils davon verändern, wodurch ein auf der Bibliothek basierendes Werk entsteht, und Sie dürfen derartige Bearbeitungen unter den Bestimmungen von Paragraph 1 vervielfältigen und verbreiten, vorausgesetzt, dass zusätzlich alle im folgenden genannten Bedingungen erfüllt werden:

a. Das Bearbeitungsergebnis muß selbst wieder eine Software-Bibliothek sein.

b. Sie müssen die veränderten Dateien mit einem auffälligen Vermerk versehen, der auf die von Ihnen vorgenommene Modifizierung der Dateien hinweist und das Datum jeder Änderung angibt.

c. Sie müssen dafür sorgen, dass das Werk als Ganzes Dritten unter den Bedingungen dieser Lizenz ohne Lizenzgebühren zur Verfügung gestellt wird.

d. Wenn sich eine Funktionseinheit der bearbeiteten Bibliothek auf eine Funktion oder Datentabelle stützt, die von einem die Funktionseinheit nutzenden Anwendungsprogramm bereitgestellt werden muß, ohne dass sie als Argument übergeben werden muß, wenn die Funktionseinheit angesprochen wird, dann müssen Sie sich nach bestem Wissen und Gewissen bemühen, sicherzustellen, dass die betreffende Funktionseinheit auch dann noch funktioniert, wenn die Anwendung eine solche Funktion oder Datentabelle nicht bietet, und dass sie den sinnvoll bleibenden Teil ihres Bestimmungszwecks noch ausführt.

(So hat z.B. eine Funktion zum Berechnen von Quadratwurzeln einen von der Anwendung unabhängigen genau definierten Zweck. Deshalb verlangt §2 Absatz d, dass jede von der Anwendung bereitgestellte Funktion oder von dieser Funktion benutzte Tabelle optional sein muß: Auch wenn die Anwendung sie nicht bereitstellt, muß die Quadratwurzelfunktion trotzdem noch Quadratwurzeln berechnen).

Diese Anforderungen gelten für das bearbeitete Werk als Ganzes. Wenn identifizierbare Teile davon nicht von der Bibliothek stammen und vernünftigerweise als unabhängige und gesonderte Werke für sich selbst zu betrachten sind, dann gelten diese Lizenz und ihre Bedingungen nicht für die betreffenden Teile, wenn Sie diese als gesonderte Werke weitergeben. Wenn Sie jedoch dieselben Teile als Teil eines Ganzen weitergeben, das ein auf der Bibliothek basierendes Werk darstellt, dann muß die Weitergabe dieses Ganzen nach den Bedingungen dieser Lizenz erfolgen, deren Bedingungen für weitere Lizenznehmer somit auf das gesamte Ganze ausgedehnt werden – und somit auf jeden einzelnen Teil, unabhängig vom jeweiligen Autor.

Somit ist es nicht die Absicht dieses Abschnittes, Rechte für Werke in Anspruch zu nehmen oder Ihnen Rechte für Werke streitig zu machen, die komplett von Ihnen geschrieben wurden; vielmehr ist es die Absicht, die Rechte zur Kontrolle der Verbreitung von Werken, die auf der Bibliothek basieren oder unter ihrer auszugsweisen Verwendung zusammengestellt worden sind, auszuüben.

Ferner bringt auch das einfache Zusammenlegen eines anderen Werkes, das nicht auf der Bibliothek basiert, mit der Bibliothek oder mit einem auf der Bibliothek basierenden Werk auf ein- und demselben Speicher- oder Vertriebsmedium dieses andere Werk nicht in den Anwendungsbereich dieser Lizenz.

Sie können sich für die Anwendung der Bedingungen der gewöhnlichen Allgemeinen Öffentlichen GNU-Lizenz (GNU-GPL) statt dieser Lizenz auf eine gegebene Kopie der Bibliothek entscheiden. Um dies zu tun, müssen Sie alle Eintragungen, die sich auf diese Lizenz beziehen, ändern, so dass sie nun für die gewöhnliche GNU-GPL, Version 2, statt für diese Lizenz (LGPL) gelten. (Wenn eine neuere Version als Version 2 der gewöhnlichen GNU-

GPL erschienen ist, können Sie diese angeben, wenn Sie das wünschen.) Nehmen Sie keine anderen Veränderungen in diesen Eintragungen vor.

Wenn diese Veränderung in einer gegebenen Kopie einmal vorgenommen ist, dann ist sie für diese Kopie nicht mehr zurücknehmbar, und somit gilt dann die gewöhnliche GNU-GPL für alle nachfolgenden Kopien und abgeleiteten Werke, die von dieser Kopie gemacht worden sind. Diese Option ist nützlich, wenn Sie einen Teil des Codes der Bibliothek in ein Programm kopieren wollen, das keine Bibliothek ist.

4. Sie können die Bibliothek (oder einen Teil oder eine Ableitung von ihr, gemäß Paragraph 2) in Objektcode-Form oder in ausführbarer Form unter den Bedingungen der obigen Paragraphen 1 und 2 kopieren und weitergeben, sofern Sie den vollständigen entsprechenden maschinenlesbaren Quelltext beifügen, der unter den Bedingungen der obigen Paragraphen 1 und 2 auf einem Medium weitergegeben werden muß, das üblicherweise zum Austausch von Software benutzt wird.

   Wenn die Weitergabe von Objektcode durch das Angebot eines Zugangs zum Kopienabruf von einem angegebenen Ort erfolgt, dann erfüllt das Angebot eines gleichwertigen Zugangs zum Kopieren des Quelltextes von demselben Ort die Anforderung, auch den Quelltext weiterzugeben, obwohl Dritte nicht verplichtet sind, den Quelltext zusammen mit dem Objektcode zu kopieren.

5. Ein Programm, das nichts von irgendeinem Teil der Bibliothek Abgeleitetes enthält, aber darauf ausgelegt ist, mit der Bibliothek zusammenzuarbeiten, indem es mit ihr compiliert oder gelinkt wird, nennt man ein „Werk, das die Bibliothek nutzt". Solch ein Werk, für sich allein genommen, ist kein von der Bibiliothek abgeleitetes Werk und fällt daher nicht unter diese Lizenz.

Wird jedoch ein „Werk, das die Bibliothek nutzt", mit der Bibliothek gelinkt, so entsteht ein ausführbares Programm, das ein von der Bibliothek abgeleitetes Werk (weil es Teile der Bibliothek enthält) und kein „Werk, das die Bibliothek nutzt" ist. Das ausführbare Programm fällt daher unter diese Lizenz. Paragraph 6 gibt die Bedingungen für die Weitergabe solcher ausführbarer Programme an.

Wenn ein „Werk, das die Bibliothek nutzt", Material aus einer Header-Datei verwendet, die Teil der Bibliothek ist, dann kann der Objektcode für das Werk ein von der Bibliothek abgeleitetes Werk sein, selbst wenn der Quelltext dies nicht ist. Ob dies jeweils zutrifft, ist besonders dann von Bedeutung, wenn das Werk ohne die Bibliothek gelinkt werden kann oder wenn das Werk selbst eine Bibliothek ist. Die genaue Grenze, von der an dies zutrifft, ist rechtlich nicht genau definiert.

Wenn solch eine Objektdatei nur numerische Parameter, Datenstruktur-Layouts und Zugriffsfunktionen sowie kleine Makros und kleine Inlinefunktionen (zehn Zeilen lang oder kürzer) benutzt, dann unterliegt die Benutzung der Objektdatei keinen Beschränkungen, ohne Rücksicht darauf, ob es rechtlich gesehen ein abgeleitetes Werk ist. (Ausführbare Programme, welche diesen Objektcode plus Teile der Bibliothek enthalten, fallen jedoch weiterhin unter die Bestimmungen von Paragraph 6).

Ansonsten können Sie, wenn das Werk ein von der Bibliothek abgeleitetes ist, den Objektcode für das Werk unter den Bedingungen von Paragraph 6 weitergeben. Alle ausführbaren Programme, welche dieses Werk enthalten, fallen ebenfalls unter Paragraph 6, gleichgültig, ob sie direkt mit der Bibliothek selbst gelinkt sind oder nicht.

6. Als Ausnahme von den Bestimmungen der vorstehenden fünf Paragraphen dürfen Sie auch ein „Werk, das die Bibliothek nutzt", mit der Bibliothek kombinieren oder linken, um ein Werk zu erzeugen, das Teile der Bibliothek enthält, und dieses unter Bedingungen ihrer eigenen Wahl weitergeben, sofern diese Bedingungen Bearbeitungen für den eigenen Gebrauch des Empfängers und ein Rückbilden ("reverse engineering") zum Beheben von Mängeln solcher Bearbeitungen gestatten.

Sie müssen bei jeder Kopie des Werks deutlich erkennbar angeben, dass die Bibliothek darin genutzt wird und dass die Bibliothek und ihre Benutzung durch die Lizenz abgedeckt sind. Sie müssen eine Kopie dieser Lizenz mitgeben. Wenn das Werk bei seiner Ausführung Copyright-Vermerke anzeigt, müssen Sie den Copyright-Vermerk für die Bibliothek mit anzeigen lassen und dem Benutzer einen Hinweis geben, der ihn zu einer Kopie dieser Lizenz führt. Ferner müssen Sie eines der nachfolgend genannten fünf Dinge tun:

a) Liefern Sie das Werk zusammen mit dem vollständigen zugehörigen maschinenlesbaren Quelltext der Bibliothek aus, und zwar einschließlich jeglicher in dem Werk angewandter Änderungen (wobei dessen Weitergabe gemäß den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 erfolgen muß); und wenn das Werk ein ausführbares, mit der Bibliothek gelinktes Progamm ist, dann liefern Sie es zusammen mit dem vollständigen maschinenlesbaren „Werk, das die Bibliothek nutzt", in Form von Objektcode und/oder Quelltext, so dass der Benutzer die Bibliothek verändern und dann erneut linken kann, um ein verändertes ausführbares Programm zu erzeugen, das die veränderte Bibliothek enthält. (Es versteht sich, dass der Benutzer, der die Inhalte von Definitionsdateien in der verändeten Bibliothek verändert, nicht notwendigerweise in der Lage sein wird, die Anwendung neu zu compilieren, um die veränderten Definitionen zu benutzen.)

b) Benutzen Sie einen geeigneten „shared-library-Mechanismus" zum Linken mit der Bibliothek. Geeignet ist ein solcher Mechanismus, der erstens während der Laufzeit eine im Computersystem des Benutzers bereits vorhandene Kopie der Bibliothek benutzt, anstatt Bibliotheksfunktionen in das ausführbare Programm zu kopieren, und der zweitens auch mit einer veränderten Version der Bibliothek, wenn der Benutzer eine solche installiert, richtig funktioniert, solange die veränderte Version schnittstellenkompatibel mit der Version ist, mit der das Werk erstellt wurde.

c) Liefern Sie das Werk zusammen mit einem mindestens drei Jahre lang gültigen schriftlichen Angebot, demselben Benutzer die oben in Paragraph 6, Absatz (a) genannten Materialien zu Kosten, welche die reinen Weitergabekosten nicht übersteigen, zur Verfügung zu stellen.

d) Wenn die Weitergabe des Werks dadurch erfolgt, dass die Möglichkeit des Abrufens einer Kopie von einem bestimmten Ort angeboten wird, bieten Sie gleichwertigen Zugang zum Kopieren der oben angegebenen Materialien von dem gleichen Ort an.

e) Sie vergewissern sich, dass der Benutzer bereits eine Kopie dieser Materialien erhalten hat oder dass Sie diesem Benutzer bereits eine Kopie geschickt haben.

Für ein ausführbares Programm muß die verlangte Form des „Werks, das die Bibliothek nutzt" alle Daten und Hilfsprogramme mit einschließen, die man braucht, um daraus das ausführbare Programm zu reproduzieren. Doch gilt eine spezielle Ausnahme: Die weiterzugebenden Materialien brauchen nicht alles das zu enthalten, was normalerweise (in Quelltext-Form oder in binärer Form) mit den Hauptbestandteilen (Compiler, Kern usw.) des Betriebssystems, auf denen das ausführbare Programm läuft, weitergegeben wird, es sei denn, das ausführbare Programm gehört selbst zu diesem Hauptbestandteil.

1. Sie dürfen Bibliotheks-Funktionseinheiten, die ein auf der Bibliothek basierendes Werk darstellen, zusammen mit anderen, nicht unter diese Lizenz fallenden Funktionseinheiten in eine einzelne Bibliothek einbauen und eine solche kombinierte Bibliothek weitergeben, vorausgesetzt, dass die gesonderte Weitergabe des auf der Bibliothek basierenden Werks einerseits und der anderen Funktionseinheiten andererseits ansonsten gestattet ist, und vorausgesetzt, dass Sie folgende zwei Dinge tun:

a) Geben Sie zusammen mit der kombinierten Bibliothek auch eine Kopie desselben auf der Bibliothek basierenden Werks mit, die nicht mit irgendwelchen anderen Funktionseinheiten kombiniert ist. Dieses Werk muß unter den Bedingungen der obigen Paragraphen weitergegeben werden.

b) Weisen Sie bei der kombinierten Bibliothek an prominenter Stelle auf die Tatsache hin, dass ein Teil davon ein auf der Bibliothek basierendes Werk ist, und erklären Sie, wo man die mitgegebene unkombinierte Form desselben Werks finden kann.

2. Sie dürfen die Bibliothek nicht vervielfältigen, verändern, weiter lizenzieren oder verbreiten oder mit ihr linken, sofern es nicht durch diese Lizenz ausdrücklich gestattet ist. Jeder anderweitige Versuch der Vervielfältigung, Modifizierung, Weiterlizenzierung und Verbreitung sowie des Linkens mit der Bibliothek ist unzulässig und beendet automatisch Ihre Rechte unter dieser Lizenz. Doch werden die Lizenzen Dritter, die von Ihnen Kopien oder Rechte unter dieser Lizenz erhalten haben, nicht beendet, solange diese Dritten die Lizenz voll anerkennen und befolgen.

3. Sie sind nicht verpflichtet, diese Lizenz anzunehmen, da Sie diese nicht unterzeichnet haben. Doch gibt Ihnen sonst nichts die Erlaubnis, die Bibliothek oder von ihr abgeleitete Werke zu verändern oder zu verbreiten. Diese Handlungen sind gesetzlich verboten, wenn Sie diese Lizenz nicht annehmen. Indem Sie die Bibliothek (oder ein darauf basierendes Werk) verändern oder verbreiten, erklären Sie Ihr Einverständnis mit dieser Lizenz, die Ihnen das erlaubt, mit allen ihren Bedingungen bezüglich der Vervielfältigung, Verbreitung und Veränderung der Bibliothek oder eines darauf basierenden Werks.

4. Jedesmal, wenn Sie die Bibliothek (oder irgendein auf der Bibliothek basierendes Werk) weitergeben, erhält der Empfänger automatisch vom ursprünglichen Lizenzgeber die Lizenz, die Bibliothek entsprechend den hier festgelegten Bestimmungen zu vervielfältigen, zu verbreiten und zu verändern und mit ihr zu linken. Sie dürfen keine weiteren Einschränkungen der Ausübung der hierin zugestandenen Rechte des Empfängers

vornehmen. Sie sind nicht dafür verantwortlich, die Einhaltung dieser Lizenz durch Dritte durchzusetzen.

5. Sollten Ihnen infolge eines Gerichtsurteils, des Vorwurfs einer Patentverletzung oder aus einem anderen Grunde (nicht auf Patentfragen begrenzt) Bedingungen (durch Gerichtsbeschluß, Vergleich oder anderweitig) auferlegt werden, die den Bedingungen dieser Lizenz widersprechen, so befreien diese Umstände Sie nicht von den Bestimmungen dieser Lizenz. Wenn es Ihnen nicht möglich ist, die Bibliothek unter gleichzeitiger Beachtung der Bedingungen in dieser Lizenz und Ihrer anderweitigen Verpflichtungen zu verbreiten, dann dürfen Sie als Folge davon die Bibliothek überhaupt nicht verbreiten. Wenn zum Beispiel ein Patent nicht die gebührenfreie Weiterverbreitung der Bibliothek durch diejenigen erlaubt, welche die Bibliothek direkt oder indirekt von Ihnen erhalten haben, dann besteht der einzige Weg, sowohl dem Patentrecht als auch dieser Lizenz zu genügen, darin, ganz auf die Verbreitung der Bibliothek zu verzichten.

   Sollte sich ein Teil dieses Paragraphen als ungültig oder unter bestimmten Umständen nicht durchsetzbar erweisen, so soll dieser Paragraph seinem Sinne nach angewandt werden; im übrigen soll dieser Paragraph als Ganzes gelten. Zweck dieses Paragraphen ist nicht, Sie dazu zu bringen, irgendwelche Patente oder andere Eigentumsansprüche zu verletzen oder die Gültigkeit solcher Ansprüche zu bestreiten; dieser Paragraph hat vielmehr einzig den Zweck, die Integrität des Verbreitungssystems der freien Software zu schützen, das durch die Praxis öffentlicher Lizenzen verwirklicht wird. Viele Leute haben großzügige Beiträge zu dem weitreichenden Angebot der durch dieses System verbreiteten Software im Vertrauen auf die konsistente Anwendung dieses Systems geleistet; es obliegt dem Autor bzw. Geber, zu entscheiden, ob er die Software mittels irgendeines anderen Systems verbreiten will; ein Lizenznehmer jedoch darf darüber nicht entscheiden.

   Dieser Paragraph ist dazu gedacht, deutlich klarzustellen, was als Konsequenz aus den übrigen Bestimmungen dieser Lizenz zu betrachten ist.

6. Wenn die Verbreitung und/oder die Benutzung der Bibliothek in bestimmten Staaten entweder durch Patente oder durch urheberrechtlich geschützte Schnittstellen eingeschränkt ist, kann der Urheberrechtsinhaber, der die Bibliothek unter diese Lizenz gestellt hat, eine explizite geographische Begrenzung der Verbreitung angeben, in der diese Staaten ausgeschlossen werden, so dass die Verbreitung nur innerhalb und zwischen den Staaten erlaubt ist, die nicht demgemäß ausgeschlossen sind. In einem solchen Fall beinhaltet diese Lizenz die Beschränkung, als wäre sie in diesem Text niedergeschrieben.

7. Die Free Software Foundation kann von Zeit zu Zeit überarbeitete und/oder neue Versionen der Lesser General Public License veröffentlichen. Solche neuen Versionen werden vom Grundprinzip her der gegenwärtigen entsprechen, können aber im Detail abweichen, um neuen Problemen und Anforderungen gerecht zu werden.

   Jede Version dieser Lizenz hat eine eindeutige Versionsnummer. Wenn in einem Programm angegeben wird, dass es dieser Lizenz in einer bestimmten Versionsnummer oder „jeder späteren Version" ("any later version") unterliegt, so haben Sie die Wahl, entweder den Bestimmungen der genannten Version zu folgen oder denen jeder beliebigen späteren Version, die von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde. Wenn die Bibliothek

keine Lizenz-Versionsnummer angibt, können Sie eine beliebige Version wählen, die jemals von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde.

8. Wenn Sie den Wunsch haben, Teile der Bibliothek in anderen freien Programmen zu verwenden, deren Bedingungen für die Verbreitung anders sind, schreiben Sie an den Autor der Bibliothek, um ihn um die Erlaubnis zu bitten. Für Software, die unter dem Copyright der Free Software Foundation steht, schreiben Sie an die Free Software Foundation; wir machen zu diesem Zweck gelegentlich Ausnahmen. Unsere Entscheidung wird von den beiden Zielen geleitet werden, zum einen den freien Status aller von unserer freien Software abgeleiteten Werke zu erhalten und zum anderen das gemeinschaftliche Nutzen und Wiederverwenden von Software im allgemeinen zu fördern.

◆ Keine Gewährleistung

9. Da die Bibliothek ohne jegliche Gebühren lizenziert wird, besteht keinerlei Gewährleistung für die Bibliothek, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Sofern nicht anderweitig schriftlich bestätigt, stellen die Copyright-Inhaber und/oder Dritte die Bibliothek „so, wie sie ist" zur Verfügung, ohne Gewährleistung irgendeiner Art, weder ausdrücklich noch implizit. Dieser Garantieausschluß gilt auch – ohne darauf beschränkt zu sein – für Marktreife oder Verwendbarkeit für einen bestimmten Zweck. Das volle Risiko bezüglich Qualität und Leistungsfähigkeit der Bibliothek liegt bei Ihnen. Sollte sich die Bibliothek als fehlerhaft herausstellen, liegen die Kosten für notwendigen Service, Reparatur oder Korrektur sämtlich bei Ihnen.

10. In keinem Fall, außer wenn dies durch geltendes Recht gefordert wird oder schriftlich zugesichert wurde, ist irgendein Copyright-Inhaber oder irgendein Dritter, der die Bibliothek wie oben erlaubt modifiziert oder verbreitet hat, Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden haftbar. Dies gilt auch für jegliche allgemeine oder spezielle Schäden, für Schäden durch Nebenwirkungen oder Folgeschäden, die sich aus der Benutzung oder der Unbenutzbarkeit der Bibliothek ergeben (das gilt insbesondere – ohne darauf beschränkt zu sein – für Datenverluste, das Hineinbringen von Ungenauigkeiten in irgendwelche Daten, für Verluste, die Sie oder Dritte erlitten haben, oder für ein Unvermögen der Bibliothek, mit irgendeiner anderen Software zusammenzuarbeiten), und zwar auch dann, wenn ein Copyright-Inhaber oder ein Dritter über die Möglichkeit solcher Schäden informiert worden ist.

Chumby industries, inc.

Technologie bereitgestellt von chumby industries, inc.

Adobe, Inc.

Enthält Adobe® Flash Lite" technology by Adobe, Inc, copyright© 1995-200[5] Adobe, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Adobe, Flash, Adobe Flash, [und Adobe Flash Lite] sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Adobe Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern.

SRS Labs, Inc.

Ein Warenzeichen von SRS labs. Inc.
Max-v, WOW HD und das SRS Logo sind Warenzeichen von SRS labs, Inc.

EG Konformitätserklärung

Das Produkt erfüllt die Schutzanforderungen der europäischen Richtlinien EMV 2004/108/EG.
Die EG-Konformitätserklärung zu diesem Produkt finden Sie unter www.jay-tech.de.

Richtlinie 2002/96/EG über Elektro- und Elektronik-Altgeräte (WEEE)

Altgeräte dürfen nicht in den Hausmüll!
Sollte das Gerät einmal nicht mehr benutzt werden können, so ist jeder Verbraucher gesetzlich verpflichtet, Altgeräte getrennt vom Hausmüll z.B. bei einer Sammelstelle seiner Gemeinde/seines Stadtteils abzugeben. Damit wird gewährleistet, dass die Altergeräte fachgerecht verwertet und negative Auswirkungen auf die Umwelt vermieden werden. Deswegen sind Elektrogeräte mit diesem Symbol gekennzeichnet.

Umweltschutz Seit 01.10.1998 dürfen alle verbrauchten Batterien NICHT mehr in den Hausmüll.

Die Batterien müssen zum Handel - also in die BATT-Boxen - order zu den Sammelstellen der Kommunen zurückgebracht werden.
Bitte HELFEN SIE MIT, dass alle zugunsten unserer Umwelt mitmachen: Sprechen Sie Verwandte, Bekannte und Freunde an.

Bei weiteren Fragen oder auch, wenn der Händler um die Ecke keine BATT-Box hat, wenden Sie sich bitte an das

GRS INFOTELEFON: 01805 - 80 50 30
www.GRS-Batterien.de
Stiftung Gemeinsames Rücknahmesystem Batterien
Heidenkampsweg 44, 20097 Hamburg

Danke fürs Mitmachen!

JAY-tech GmbH
Krefelder Straße 657
D-41066 Mönchengladbach
Deutschland
www.jay-tech.de
info@jay-tech.de

09. 2011